昭和58年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻 第9号 通巻12号 昭和58年8月3日第三種郵便物認可 昭和58年2月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6700号 ISSN 0286-486

月刊ログイン

LOGiN

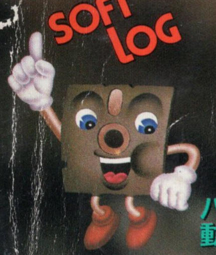
パーソナルコンピュータ情報誌／Magazine for Personal Compunication December 1983

12

痛快! 壮快!! アクションゲーム

PC-8801 パターン エディタ





パソコンソフトの動向が一目瞭然 SOFTLOG

●映画速報 ウォーゲーム&さよならジュピター

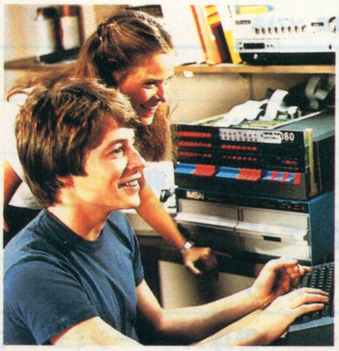
●ビデオゲーム通信 第21回アミューズメントマシンショーに見るニューゲームの傾向と対策

●MSX ハード&ソフトカタログ

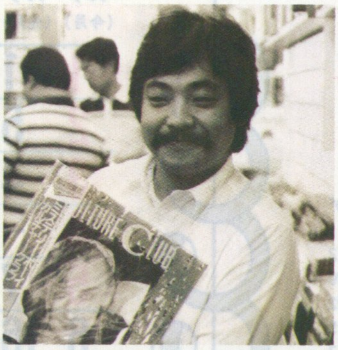


COVER
アクションゲームはパソコンゲームの王道！ コレを知らずしてパソコンを語ることはできないのだ。今月のLOG INは、このアクションゲームの世界へキミたちを招待しよう。

デザイン	本間 智嗣
撮影	横山 心一
スタイリスト	宇井まり子
ヘアー&メーク	鈴木 忠
モデル	伊藤 幸子



120 「さよならジュピター」と「ウォー・ゲーム」は共に、テーマ、テクニックなどにおいてコンピュータが多用されている映画だ。



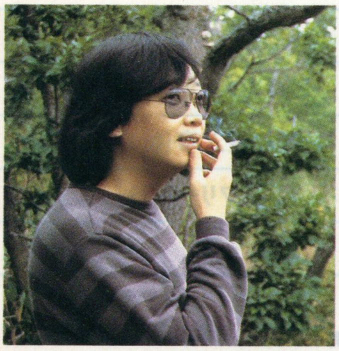
136 自らの趣味性を第1に押し進めながら、完成度の高い思考型ゲームを作り出す、シンキングラビットの今林宏行。



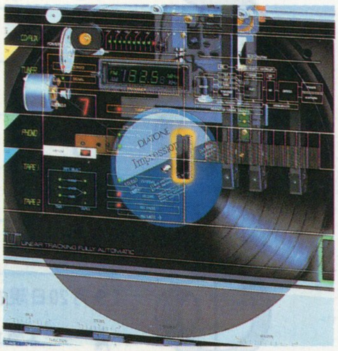
124 高校3年生の男の子が作ったApple用自作グラフィックボード。アマチュアC.G.のパワーをとくとご覧あれ!



140 東京都立大学の巨大地震・避難シミュレーションによると、墨田区、中央区では約50万人が避難地へ到達できないという。



128 オホーツクの海に消えた謎を求めて、北海道取材を敢行！ ゲームシナリオをアウトドアで考えてみるわけである。



176 三菱ROBOTYはマイコンを5つもつんだインテリジェント・オーディオシステム。パソコンとつないでコントロールしよう。

君は生き残れるか!？
巨大地震 パニック・シミュレーション 小野博資
巨大地震が東京を直撃したとき、都心に大パニックが発生し、半数の人間が避難地へたどり着けないという恐るべきシミュレーションのデータを入手! **140**

FAST FORWARD 「過速」(ハイパースピード) 神林長平 **144**

ULTRA BOX
コンピュータも音楽に無関心ではいられない。世界中のシンセを駆使して作られたH.ハンコックの新譜ほか **146**

CATALOG
文字多重放送受信アダプタ **148**

READERS' LOG
今月のプログラム/パソコン心理テスト/プレゼントコーナー/パズル出題/パズル解答/レターズコーナー **149**

INFORMATION **165**

デジタル村からの特派員レポート
DATALOG 河野真太郎、金井哲夫
僕らはコンピュータ・レイダーズPART2
オフィシャル・マイコンガイ・ハンドブック① **168**

BOOKS CATALOG 金子隆一
マーシャンインカ/逆転世界 **174**

NEW PRODUCTS
三菱電機のROBOTY/CASIOビデオゲームほか **176**

LIST LOG **182**
パターンエディタ
PC-8801——N88-BASIC
エイリアンアドベンチャーPART 1
PC-8801——N-BASIC
PC-8001(mkII)——N-BASIC
チェックサム・プログラムリスト(汎用BASIC)
心理テスト・プログラムリスト(汎用BASIC)

LOG IN Magazine COPYRIGHT DECEMBER 1983 by ASCII corporation. 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

スターゲームデザイナー登場！

soft office
THINKING RABBIT

考えるウサギはパソコンの



●今林宏行―兵庫県宝塚市出身。28才今年6月、シンキング・ラビットを設立し、「倉庫番」「鍵穴殺人事件」とヒット作を発売。次回作、移植などにおわれ現在超多忙。

アマチュアリズムを武器とする

今林 宏行

電子（エレクトロニクス）を遊ぶことにかけてはパソコンこそイチバン！ とばかりに自分の趣味の世界を徹底的に電子化するゲームデザイナー、今林宏行。オリジナルソフトを世に出すために、ソフトオフィス・シンキングラビットをつくってしまった今林氏とは、どのような人なのであろうか？

今年の5月に発売された面白パズルソフト「倉庫番」、8月に発売された本格推理アドベンチャー「鍵穴殺人事件」と、常に趣味性を第1に押し進め、なおかつ完成度の高いソフトを送り出してくるソフトオフィス・シンキングラビット。そのなかの今林宏行氏(28歳)は、近頃のマイコン症候群（シンドローム）(？)とは、ちょっと違った流れの中にいるゲームデザイナーだ。

シンキングラビットの事務所は、兵庫県宝塚市のベッドタウンにある。今林氏の友人であるスタッフは、各自本業を持ちながら、自宅で企画・開発を続けている。

6月に会社として発足させたばかりという若い会社ながら、連日注文がきて大忙し。ビジネスとしても成功したのである。

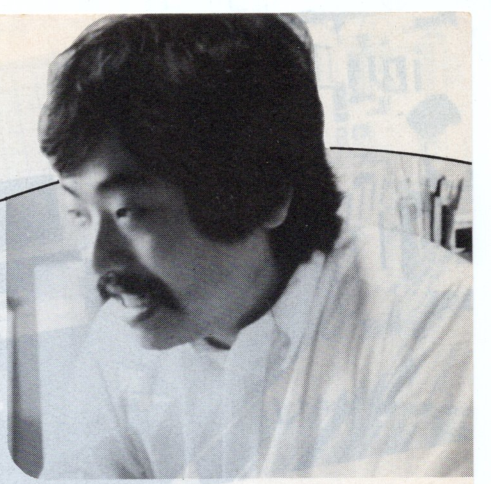


パソコンに触ったら ゲームを作ってしまった 好きなんですね

「3年程前、友人がMZを買ったと見せびらかしに家に持ってきたんです。その日、重いからと彼がMZを置いたまま帰ったのが始まりなんですよ」

パソコンのパの字も知らなかった今林氏のゲームデザイナーの道への第1歩だが、ともかくその熱中度がすごい。マニュアルを片手に3日3晩、キーボードを叩き続けた。そのあげくにゲームをひとつ作ってしまったのだ。内容はパラシュートで定位置に着地するというアクションもの。畳に座ってやっていたので、3日目には立ち上がれなくなってしまっとという。その後、すぐにPC-8001を購入。ゲームを5、6本制作する。

野を駆ける！



「今でもまだコンピュータの中に異次元の世界が拡がっているような気がするんです(笑)。左脳と右脳両方を半分ずつ使う快感がありますよね。趣味として一生やっていく、と最初にピンときました。ただ、こうして仕事に追われるとは考えもしなかった(笑)」

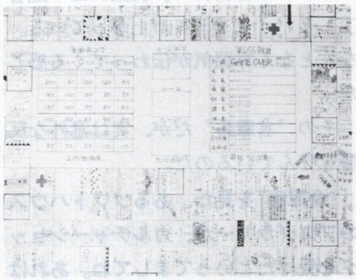
そのPC-8001で作ったゲームの中にシンキングラビットの第1作であり、現在もヒット中の〝倉庫番〟の原型がある。内容はほぼ同じだが、○×□のキャラクタ表示で画数は5面。友人知人を家に集めては、内輪で楽しんでいたものだ。ゲームセンスの卓抜さは、3年前すでに目立っていたのである。

「近くにある妻の実家のレコード店に、パソコンコーナーを設けるという話がもちあがりまして、直接僕はタッチしてなかったんですが、そのとき〝倉庫番〟を見て、これは売れる！　と助言してくれた人がいたんです」

パソコンコーナーに入ったPC-8801を利用して、デザインを決めグラフィックスをきれいにして、20面まで制作。

ここで最近流行気味のソフトウェア・コンテストにも既存のソフトハウスにも頼らず、自らテープのダビングに走り、パッケージを決め、発売に踏み切ったのが今林氏の考え方の違うところ。

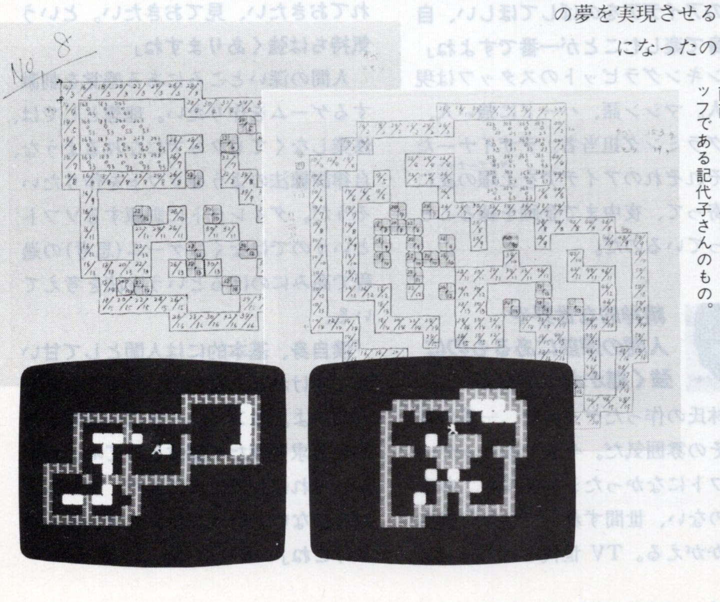
「他人にまかせたきりで売ってもらおうという態度はよくない。どーせこの1本発売すれば終りだと思って、自分で出すのを決めたんです。こうやってコンピュータ関係の会社を作れるとは、つゆほども考えてなかった。ただその前から、会社を作りたいとは思ってたんです。とにかくなんでもいいから(笑)。でもソフトを売る会社というのは、話にも出ませんでしたね」



⬆ボードゲーム好きがこうじて、自分でゲームを作っては遊んでいた。これは約1.5m×1mの紙で作った人生ゲームの一種。項目名が面白い。

これまでのソフトのバクゼンとしたジャンルわけに入らない新タイプの思考型ゲーム〝倉庫番〟の誕生、そしてヒットと続く。今やシンキングラビットは有限会社である。

ひとつの思い切った行動が、今林氏の夢を実現させることになったのだ。



⬅パズルソフト〝倉庫番〟は、まずグラフ用紙に書いて考える。画面デザイン、人間の型は、今林氏の奥様であり、重要なスタッフである記代子さんのもの。

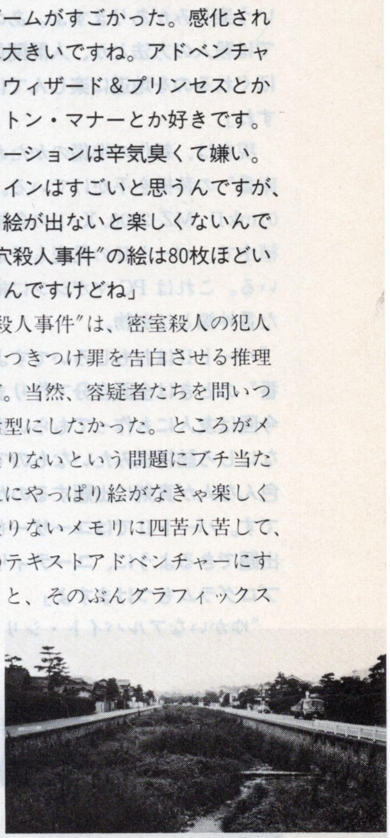
「こういったショーバイは、他のと違って資金が少ないので割合簡単なんです。貯金内でスタートできましたよ。お金を貯めてるだけよりも、使い切って色んなことを経験したほうが、絶対いいでしょう？　たかだか30歳までに働いて貯まるぐらいの金は、はきだしてもすぐ貯まりますから」



僕のゲームは地道な過程を楽しむって感じですね

「PC-8001でゲームを作った後、APPLEに買いかえたんです。感動しましたねェ。ゲームがすごかった。感化された部分は大きいですね。アドベンチャーでは、ウィザード＆プリンセスとかクランストン・マナーとか好きです。シミュレーションは辛気臭くて嫌い。テッドラインはすごいと思うんですが、やっぱり絵が出ないと楽しくないんです。〝鍵穴殺人事件〟の絵は80枚ほどいれてあるんですけどね」

〝鍵穴殺人事件〟は、密室殺人の犯人に証拠をつきつけ罪を告白させる推理ゲームだ。当然、容疑者たちを問いつめる会話型にしたかった。ところがメモリがたりないという問題にブチ当たる。それにやっぱり絵がなきゃ楽しくない。たりないメモリに四苦八苦して、会話型のテキストアドベンチャーにするよりもと、そのぶんグラフィックス



⬅ふた駅むこうは、歌劇場のある宝塚。とても静かで、緑の多い、平和な住宅街だ。



⬅シンキング・ラビットの事務所の近くにある、奥さんの実家がレコード店だ。その中のパソコンコーナーにはPC-6001、PC-8001などが並びデモを流していた。今好きなレコードはカルチャー・クラブのミステリー・ボーイ。

に力をいれたのだ。

あちこちに伏線をはったミステリーシナリオはオリジナル。ユーザーの行動をストーリーの進むべき方向へうまく誘導するところは、かなり苦労したようだ。

「日本語のボキャブラリーに問題があるんですよ。でも4日で解いたという中学生がいます。ヒントの問いあわせ電話は1日に10本ぐらい。まだ企業になりきってないもので、こちらも楽しんでヒントを出してます(笑)。そうか、そんなところがわからないのか、っていう楽しみがありますよ。あのゲームでは殺人の方法とか、人間関係の糸がほぐれるのを地道に楽しんでほしいですね」

現在は、新作の準備のかたわら〝倉庫番〟の移植を手がけている。PC-6001mkII、MZ-2000、X-1の各機種に移植中で、パートIIの発売も予定されている。これはPCマガジンに掲載された番外編とは別物。

「パートIIはおもしろいですよ。〝倉庫番〟のときは全面自分で作りましたが、今回は友人にも作ってもらいました。なにしろ詰将棋みたいなものですから、色んな人が真剣に出題するのがいいんです。パートIIではユーザーも自由に出題できるように、ユーティリティのプログラムもつけますよ」

〝ゆかいなアルバイト・シリーズ〟のアイデアは目白押し。次回には〝配管工〟というタイトルが上がっている。なんとなく雰囲気が伝わってくる感じだ。

その〝倉庫番〟だが、実は意外な反響を呼んでいるのだ。

「〝倉庫番〟を見た、あるソフトハウスのプログラマーが、カルチャーショックを受けたといってましてね。あれは簡単なプログラムなんですよ、本当に。プログラム上で技術(テクニック)を用いなきゃいけないところはあるけれど、邪魔をすることもあるんですよ。うまく使わないと技術の迷路にはまりこんじゃうんです。はっきりいって僕はプログラミングがうまいほうじゃない。当然スタッフにはよく相談するようにしてるんです。やっぱり技術をお金で買えるから、自分のアイデアをのばしてほしい、自分自身で楽しむことが一番ですよね」

シンキングラビットのスタッフは現在5人。マシン語、ハードに強い人、プログラミング担当者、デザイナーたち。それぞれのアイデアを土曜の夜(サタデーナイト)に持ち寄って、夜中まで企画を練ることになっているのだ。



精神的な世界や人間の深部にあるものに強く魅かれっぱなし

今林氏の作ったゲームで、一番の特徴はその雰囲気だ。今までのパッケージソフトになかったシンプルさ、ある媚びのない、世間ずれしていない個性がうかがえる。TV世代とはちょっと違った感覚なのだ。

「趣味で作っていた時も、あんまり人のゲームは見てませんでしたし、今頃になってようやく見てるんですけど、落ちこむんですよね(笑)。いいのがたくさんありますしね。でも注文の電話とか入るとまた上昇して。そのくりかえしです(笑)。マイコン雑誌も全然みません。ほかの雑誌も全然知らないから、読みませんね。単行本がほとんど。SFだとクラークとか、『宇宙のランデブー』が好きです。山田正紀、コリン・ウイルソンも好きです。ハインラインも。ビデオゲームは好きですけど、コンテストなんて全然知らないんですよ」

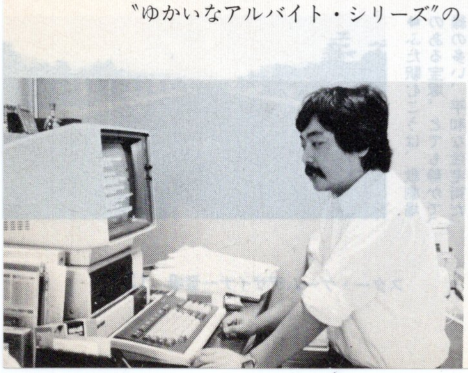
驚いたことに今林氏は、いくつもある雑誌群、情報群に流されることなく、自分の趣味性を生かしているのだ。

ボードゲームやカードゲームが異常に好きだという。人とのかけひきが楽しい。人間的な精神的なやりとりに対する興味が大きいようだ。

「精神的世界というか、インドに行きたかったのが高校の頃で、仏教にもこりましたしね。熱中しやすいたちなんですが。バグワン・シュリ・ラジニーシの本を読んだり。その他にもそれぞれの中のインド、というのを見るのが好きですね。せっかく生きているんだから、色んな生き方をしている人にふれておきたい、見ておきたい。という気持ちは強くありますね」

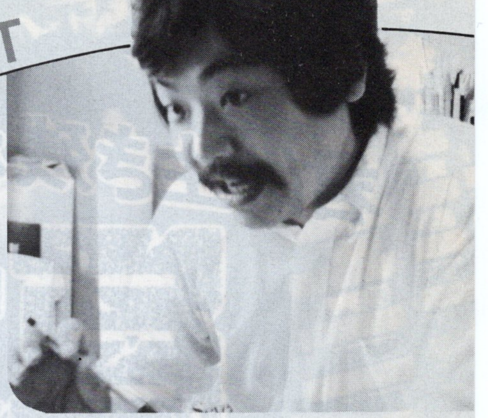
人間の深いところにある感覚を刺激するゲームを作りたい。理想としては、修業しなくてもクリアになれるような、自律訓練法のようなソフトを作りたいそうだ。ダイレクトに訓練するソフトというのではなく、ゲーム(思考)の過程で高みにのぼるという方法を考えている。

「僕自身、基本的には人間として甘いんですけれど、理想はいつまでもあるんですよ。コンピュータは、基本的な知的要求を満たす媒体として考えたいし。それにしてはまだまだ、ゲームの域を出ないというジレンマはあるんですけどね」



⬅コンピュータをはじめてから、それまでのいろんな趣味が、全部ふっとんじゃいましたね。

THINKING RABBIT





配管工とか配線工とか SFとかラブロマンス 次回作がたくさん！

今林氏の次回作は、来年発売予定。〝道化師殺人事件〟というミステリー。ディスクバージョンでグラフィック画面を150枚は入れたい、という意欲作だ。

エラリー・クイーンがやった〝読者に挑戦〟という形で、推理（ゲーム）が終ったら犯人名、凶器名をIN PUT。答が違えば迷宮入り。御名答だと告白をきけるというしくみだ。

またSF・ラブロマンス・ミステリーのシナリオもできている。超大作「殺人者は時空をこえて」（仮題）。時間挑躍をもりこんだ殺人事件という難しいものだ。開発には相当な時間がかかるので、発売はまだ未定。この合い間をぬって〝ゆかいなアルバイトシリーズ〟も発売するというのだから超多忙のスケジュールだ。ほかにもHOPPING RABBITというブランド名を作って、アクションゲーム発売の未定の予定がある。

構想、企画が目白押しに出てくるのには、呆然とするばかり。それもやりたいと言ってるだけでなく、しっかりしたシナリオを持っていて、実現させるだけの気力を持っているのが今林氏。

「カードゲームの『DRAGON MASTER』が好きなんですよ。こういうものや、小説が発想のもとにはなっていますが、そのままゲームソフトに移しかえることはしたくない。それでは面白くないし、他の色んなコンピュータ独自の機能をフルに使いたいのです。わりと僕は間違ったことは思ってないと、思ってるんですが、とにかく安易なものを作ろうとは全然思いませんね」

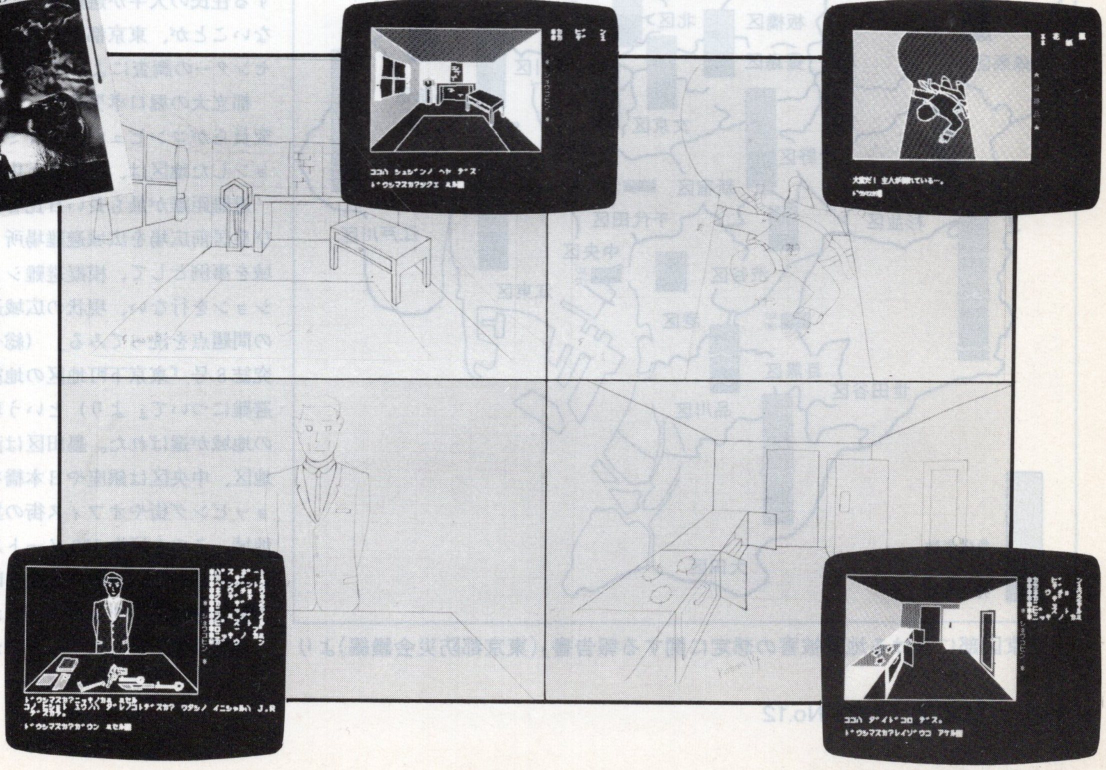


ある程度自信があれば 人間なんでも やってみるべきです!!

今林氏は写真学校を出て、色々な職業に就いている。サラリーマンは続かなかったそうで、自分の興味の赴くまま経験を積んできた。そのやりかたは、小心さや、気弱さをのりこえる精神的な力を感じさせ話をきいていて、とても気持ちがいい。

「君が本当にそれを望んでいるのなら、すべてなんでも可能なのだ、という言葉がありますよね。皆んなにも色んなことをやってほしいんです。世の中のことは事業ということで見れば、なんでもやってみるのが勉強なんです。商売でも、たかだか200万や300万ぐらい失敗しても、そのときの教訓のほうが必ず得（トク）。そのぐらいのお金はすぐとりもどせるし、もったいないことは、なにもない。ただ熱中しないとダメ、熱中してたらお金なんて集まるんです。それにお金使って経験したほうが進路がはっきりするでしょ。何にもしていないと、飛躍できないですよ。ただ、こだわるのはいけません。僕もコンピュータにはこだわっていませんね。いつ他の仕事にかわるかわからない（笑）。楽しいことしか、やりたくないから。」





➡〝鍵穴殺人事件〟は、館内を調べるだけでなく、証人の秘密も探らなくてはならない。下絵を見ると、そのシンプルな静けさがミステリアスな雰囲気をかもし出していることが、よくわかる。